画像の編集

データフォルダの画像（静止画）に対して、画像編集を行うことができます。画像編集の各操作は、編集する画像を表示し（☞P.12-6の操作１～３）、次の操作を行ったあとの画面（画像編集のメニュー画面）から操作します。

㋮（**メニュー**）➡「**画像編集**」選択➡◉

●ファイル形式やデータ内容によっては、操作できなかったり、表示されるメニューが異なることがあります。

メニュー画面　　画像編集のメニュー画面

●メニュー項目はダイヤルボタンでも指定できます。

●P.12-25～P.12-31では、編集完了までの操作を説明しています。編集した画像の保存方法については、下記を参照してください。

編集後の画像保存

■画像編集の各項目で、◉（**決定**）または㋮（**決定**）を押すと、画像編集のメニュー画面に戻ります。このときは編集した画像は保存されていません。編集した画像を保存するときは、次の操作を行います。

㋮（**保存**）➡タイトル入力（最大全角12文字、半角24文字まで）➡◉➡◉

- 登　中止：◎（**取消**）
- 登　先変更：クリア➡フォルダ選択➡◉
- SDメモリカードへ保存：㋮（**メニュー**）➡「**メモリカードへ切替**」選択➡◉

画像サイズを変更する

データフォルダに登　されている画像を、壁紙用やメール添付用などのサイズに変更します。

●固定のサイズに変更するほか、お好みのサイズに切り出すことができます。

●画像サイズを変更すると、画像のデータサイズも変更されます。

●画像サイズが大きいと、画像を表示できないことがあります。

固定サイズに変更する

1 画像編集のメニュー画面（☞P.12-24）で、「サイズ修正」を選び、◉を押す。

●「**サイズ修正**」が選択できない画像は、利用できません。

2 「1壁紙用」～「5アラーム時表示用」のいずれかを選び、◉を押す。

選んだ画像とサイズを示す枠が表示されます。（利用できない画像は表示されません。）

壁紙用	横240×縦320ドット
写メール用	横120×縦160ドット
パワー ON/OFF用	横120×縦130ドット
着信時表示用	横120×縦38ドット
アラーム時表示用	横120×縦51ドット

■ 画像サイズ選択のやり直し：クリア

3 ***画像の表示範囲を指定するとき***

1 ◈で表示範囲を指定する。

●画像サイズによっては、表示範囲を指定できないことがあります。

画像を拡大縮小するとき

1 ◎（リサイズ）を押す。

ディスプレイ下部左に「**移動**」が表示されます。

2 ◌（拡大）または◌（縮小）でサイズを変更し、◉を押す。

●画像をなめらかにするときは、㋮（soft）を押してください。

4 ◉を押す。

5 ㋮（保存）を押す。

このあと、編集した画像を保存します。（☞P.12-24）

■ 編集のやり直し：０（**元に戻す**）

サイズを自由に変更する

1 画像編集のメニュー画面（☞P.12-24）で、「サイズ修正」を選び、◉を押す。

●「サイズ修正」が選択できない画像は、利用できません。

2 「6自由切出」を選び、◉を押す。

画像が表示されます。（「＋」表示）

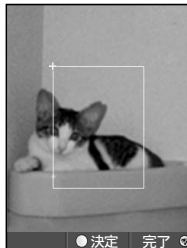
3 ◈で「＋」を切り出す部分の左上に移動し、◉を押す。

4 ◈で「＋」を切り出す部分の右下に移動する。

■ 指定のやり直し：◎（戻る）➡操作３からやり直す

5 ㋹（完了）を押す。

■ 画像サイズ選択のやり直し：クリア

■ 以降の操作：☞P.12-25の操作３以降

画像に文字を入力する

1 画像編集メニュー画面（☞P.12-24）で、「テキスト貼付」を選び、◉を押す。

●「テキスト貼付」が選択できない画像は、利用できません。

■ 文字色の設定：◎（文字色）➡文字色選択➡◉

■ 文字を縁取らない：◎（文字色）➡「0縁どり設定」選択➡◉➡「2OFF」選択➡◉

2 「1フリーワード」を選び、◉を押す。

■ 日付の入力：「2日付」選択➡◉➡操作４へ

3 文字を入力し、◉を押す。

●最大全角８文字（半角16文字）まで入力できます。

●バーコードの読み取りを利用して、文字を入力することはできません。

■ 文字入力のやり直し：◎（戻る）➡操作２からやり直す

4 ◈で文字や日付の位置を指定し、◉を押す。

このあと、編集した画像を保存します。（☞P.12-24）

■ 編集のやり直し：0（元に戻す）

画像にマーカーを入力する

1 画像編集のメニュー画面（☞P.12-24）で、「マーカースタンプ」を選び、◉を押す。

2 マーカーの種類を選び、◉を押す。

■ 文字色の変更：◎（文字色）➡文字色選択➡◉

■ 文字を縁取らない：◎（文字色）➡「0縁どり設定」選択➡◉➡「2OFF」選択➡◉

3 ◈でマーカーを付ける位置を指定し、◉を押す。

このあと、編集した画像を保存します。（☞P.12-24）

■ マーカーの変更：◎（戻る）➡マーカー種類選択➡◉

■ 編集のやり直し：0（元に戻す）

画像を装飾する

画像の色あいやタッチを変えることができます。

●画像装飾に利用できる画像は、JPEG形式とPNG形式です。連写画像も装飾できます。

●装飾可能な画像サイズは、横52×縦52ドット～横240×縦320ドットです。これ以上のサイズの画像は、画像の中心を基準に横240×縦320ドット部分を抜き出し、装飾されます。（画像サイズも変更されます。）

1 画像編集のメニュー画面（☞P.12-24）で、「エフェクト」を選び、◉を押す。

●「エフェクト」が選択できない画像は、利用できません。

補足：写メールモードで撮影した連写画像を装飾すると、連写画像内のすべての画像が装飾されます。連写画像内の１枚の画像だけを装飾するときは、◎で個別の画像を表示してから操作してください。

2 装飾の種類を選び、◉を押す。

●次の装飾が行えます。

セピア	セピア色で濃淡を表現
きらめき	光輝部を十字に輝かせる効果を表現
シャボン玉	背景にシャボン玉を飛ばすような効果を表現
万華鏡	万華鏡のような効果を表現
浮彫りタッチ	メタル系シルバーで立体感を表現
線検出	線で描いた絵のような効果を表現
アルミ缶	アルミ缶の側面に貼り付けた効果を表現
円ソフトフレーム	周りを丸くぼかすフレーム調
ソフトフレーム	周りをぼかすフレーム調
ちぎりフレーム	周りを手でちぎった感じのフレーム調

3 ◉を押す。
このあと、編集した画像を保存します。（☞P.12-24）
■ 編集のやり直し：0（元に戻す）

画像を装飾すると、画像データサイズが大きく変わります。装飾された画像が登 できないことや、メール送信できないことがあります。

顔写真を加工する

画像内の顔を笑い顔や怒った顔、泣き顔などに加工できます。
（フェイスアレンジ）
●フェイスアレンジに利用できる画像は、JPEG形式とPNG形式です。
●フェイスアレンジには、正面を向き顔が大きく中央に写っている画像を使用してください。
●フェイスアレンジは、あらかじめ設定されている顔パーツ（輪郭、目、口）の位置や大きさを元に加工を施します。そのため、画像内の顔の位置や大きさによっては、うまく加工できないこともあります。
また、次のようなときは、うまく加工できないこともあります。
■ピントが合っていない／首を傾けている／暗い／目が髪で隠れている／画面の中央に写っていない／口が開いている／メガネをかけている／ヒゲを生やしている など
●画像に応じて、顔パーツの位置や大きさを指定して加工することもできます。（☞P.12-29）

1 画像編集のメニュー画面（☞P.12-24）で、「フェイスアレンジ」を選び、◉を押す。
●「フェイスアレンジ」が選択できない画像は、利用できません。

2 アレンジの種類を選び、◉を押す。

右顔合成	顔の右半分をもとにした左右対称の顔	ほっそり	細くなった顔
左顔合成	顔の左半分をもとにした左右対称の顔	くしゃ顔	上下に圧縮された顔
微笑む	目、口が微笑んでいる顔	色黒	色黒になった顔
怒る	目、口が怒っている顔	色白	色白になった顔
悲しむ	目、口が悲しんでいる顔	カチン	怒りマークを合成

■ 顔パーツの位置や大きさの確認：◎（顔抽出）
■アレンジ画像に戻る：上記操作のあと、◎（戻る）
■ アレンジのやり直し：◎（戻る）

3 ◉を押す。
このあと、編集した画像を保存します。（☞P.12-24）
■ 編集のやり直し：0（元に戻す）

フェイスアレンジを行った画像をスーパーメールに添付したり、壁紙などに設定して楽しまれるときは、人格権、肖像権を尊重し、他の方の中傷などにご配慮ください。

顔パーツの位置／大きさを調整する

あらかじめ設定されている顔パーツの位置が、加工する画像の顔とずれているときに、位置や大きさを調整します。
●顔パーツは画像ごとに調整して登 します。
●P.12-28の操作１のあと、次の操作を行います。

1 ◎（顔抽出）を押す。
現在設定されている顔パーツが表示されます。

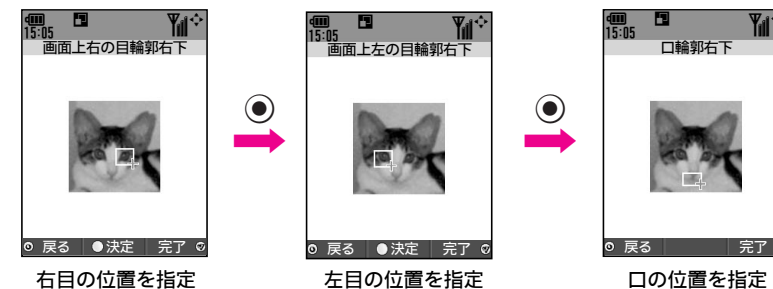
2 ◎（修正）を押す。
顔輪郭の枠の左上に「＋」が表示されます。

3 顔の輪郭を指定する。

✣で顔の輪郭の左上に「＋」を移動　✣で顔の輪郭の右下に「＋」を移動　顔の輪郭の位置が指定完了

■ 指定のやり直し：◎（戻る）

4 右目→左目→口の順に、それぞれの顔パーツを指定する。
●画面上部のガイドに従って、操作３と同様に操作します。

右目の位置を指定　左目の位置を指定　口の位置を指定

5 指定が終われば、◎（完了）を押す。
確認メッセージが表示されたあと、指定した顔パーツがすべて表示されます。
■ 顔パーツの指定のやり直し：操作２からやり直す
■ あらかじめ設定されている顔パーツに戻す：◎（リセット）

6 ◉を押す。

7 **「1YES」を選び、◉を押す。**

指定した顔パーツを付加した画像が、新しい画像としてデータフォルダに登　され、フェイスアレンジの画面に戻ります。

- このあと、新規登　した画像を使ってフェイスアレンジの操作を行うと、指定した顔パーツで画像を加工することができます。

その他の画像編集

- 編集後の画像を保存するときは、P.12-24を参照してください。
- 各機能が選択できない画像は、画像編集できません。

フレーム	JPEG形式やPNG形式の画像にフレーム（囲み）を付けることができます。

画像編集のメニュー画面で「フレーム」選択 ➡◉➡ フレーム選択 ➡◉➡◉

■ フレームの確認：フレーム選択➡⊙（表示）
　■ フレーム選択画面に戻る：上記操作のあと、⊙（戻る）
■ 編集のやり直し：0（元に戻す）

ムービングフォトフレーム	JPEG形式やPNG形式の画像に、内蔵の動くフレームを付け、アニメーション風に仕上げます。

画像編集のメニュー画面で「ムービングフォトフレーム」選択➡◉➡フレーム選択➡◉➡◉

■ ムービングフォトフレームの確認：フレーム選択➡⊙（再生）
　■ ムービングフォトフレーム選択画面に戻る：上記操作のあと、⊙（戻る）
■ 編集のやり直し：0（元に戻す）

- 作成したアニメーションは、「E-アニメータ」(.nva)形式で登　されます。

ムービングフォトフレームで作成したファイルは、シャープ製ボーダフォンライブ！パケット対応機以外では展開できません。（J-SH04以降のシャープ製ロングメール対応機でも展開はできますが、正しく表示されないことがあります。）

ムービングフォトフレームのサイズには、横120×縦130ドットと横240×縦260ドットの2種類があります。元の画像サイズによって、次のサイズのムービングフォトフレームが自動的に付きます。

- **横120　縦130ドット以下のとき**
  横120×縦130ドットのムービングフォトフレームが付きます。
- **横120　縦130ドットより大きいとき**
  横240×縦260ドットのムービングフォトフレームが付きます。
- **横240　縦260ドットより大きいとき**
  画像の中心に、横240×縦260ドットのムービングフォトフレームが付きます。

うまく加工できないときは、フレームの種類に応じて画像のサイズを変更したり、お好みのサイズに切り出してご利用ください。（☞P.12-26）

画像回転	画像の向きを回転させることができます。

画像編集のメニュー画面で「回転」選択➡◉➡種類選択➡◉※➡◉

※⊙（回転）を押すたびに、画像が90度ずつ回転します。
■ 編集のやり直し：0（元に戻す）

保存形式／保存サイズの変更	画像の形式をJPEG形式（「」表示）やPNG形式（「」表示）に変更したり、画像のファイルサイズを変更します。

保存形式変更

画像編集のメニュー画面で「保存形式」選択➡◉➡「1形式」選択➡◉➡保存形式選択➡◉➡⊙（完了）

サイズ変更

画像編集のメニュー画面で「保存形式」選択➡◉➡「2サイズ」選択➡◉➡サイズ選択➡◉➡⊙（完了）

保存形式やファイルサイズを変更すると、画質が変わることがあります。

画像の合成

画像合成編集の各操作は、合成する画像を表示し（☞P.12-6の操作1～3）、次の操作を行ったあとの画面（画像合成のメニュー画面）から操作します。

⊙（メニュー）➡「画像合成」選択➡◉

- ファイル形式やデータ内容によっては、操作できなかったり、表示されるメニューが異なります。

メニュー画面

画像合成のメニュー画面